



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB  
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – FASA  
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL  
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA  
DISCIPLINA: MONOGRAFIA  
PROFESSOR ORIENTADOR: LUCIANO MENDES  
ÁREA: PUBLICIDADE E PROPAGANDA

# **NOVAS MANIFESTAÇÕES DO DESIGN GRÁFICO PÓS-MODERNO**

Ricardo Gadelha Lustosa  
RA 20366199

Brasília, 2007

Ricardo Gadelha Lustosa

# NOVAS MANIFESTAÇÕES DO DESIGN GRÁFICO PÓS-MODERNO

Trabalho ao curso de **comunicação social**, como requisito parcial para a obtenção ao grau de Bacharel em **publicidade e propaganda** do UniCEUB – Centro Universitário de Brasília

Prof: Luciano Mendes

Brasília, 2007

Ricardo Gadelha Lustosa

# NOVAS MANIFESTAÇÕES DO DESIGN GRÁFICO PÓS-MODERNO

Trabalho ao curso de **comunicação social**, como requisito parcial para a obtenção ao grau de Bacharel em **publicidade e propaganda** do UniCEUB – Centro Universitário de Brasília

## Banca Examinadora

---

Prof. Luciano Mendes  
Orientador

---

Prof. \_\_\_\_\_

Examinador

---

Prof. \_\_\_\_\_

Examinador

Brasília, 2007

## **Resumo**

Durante os séculos XIX, XX e XXI grandes transformações ocorreram não só no âmbito tecnológico e social. Acompanhando os acontecimentos históricos e científicos, ocorre uma alteração nas artes plásticas e posteriormente no design gráfico. Surgem, primariamente, as vanguardas modernistas liderando novos pensamentos e idéias para a consolidação de um estilo funcional. Depois, surgem as idéias pós-modernistas, desconstruindo, se refazendo e chocando o leitor. O presente trabalho visa analisar esses dois momentos do design gráfico, revelando as principais características, artistas, designers e peças construídas em cada movimento ou manifestação que sejam consideradas relevantes ao projeto. Feito a reunião e observação do moderno e pós-moderno, será realizada a proposta de novos grupos, classificações para o design gráfico realizado no século XXI.

Palavras-chave: design gráfico, pós-moderno, moderno, desconstrução

## Sumário

<b>1</b>	<b>Introdução.....</b>	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>Embasamento Teórico .....</b>	<b>9</b>
2.1.1	Definições básicas .....	9
2.2	História do Design – do moderno ao pós-moderno.....	11
2.2.1	Art Nouveau .....	12
2.2.2	Cubismo .....	13
2.2.3	Futurismo.....	15
2.2.4	Dadaísmo .....	16
2.2.5	Surrealismo .....	16
2.2.6	Construtivismo Russo .....	17
2.2.7	De Stijl.....	18
2.2.8	Bauhaus .....	19
2.2.9	Do pós-Bauhaus ao pós-moderno.....	20
2.3	Pós-moderno .....	22
2.4	Manifestações pós-modernistas .....	23
2.5	Ilustração .....	27
2.6	Composição .....	28
2.7	Tipografia.....	29
<b>3</b>	<b>Análise .....</b>	<b>31</b>
3.1	Abstracionistas .....	32
3.2	Pós-ilustração.....	34
3.3	Fotocomplementação .....	35
3.4	Vetorização.....	36
3.4.1	Hiper-realismo .....	37
3.4.2	Surrealistas .....	38
3.5	Conclusão da Análise.....	39
<b>4</b>	<b>Conclusão.....</b>	<b>40</b>
<b>5</b>	<b>Referências .....</b>	<b>41</b>
5.1	Figuras.....	42

## Lista de Figuras

Fig. 01. Revista Ver Sacrum.....	13
Fig. 02. Revista Ver Sacrum.....	13
Fig. 03. Poster de Toulouse-Lautrec.....	13
Fig. 04. Les Demoiselles d'Avignon – Quadro de Picasso.....	14
Fig. 05. Guernica – Quadro de Picasso.....	14
Fig. 06. Detalhe de Guernica – Quadro de Picasso.....	14
Fig. 07. Nu descendo a Escada – tela de Marcel Duchamp.....	15
Fig. 08. Carga dos Lanceiros – Umberto Boccioni.....	15
Fig. 09. Roda de Bicicleta – Marcel Duchamp.....	16
Fig. 10. Theo van Doesburg e Kurt Schwitters -Kleine Dada Soirée.....	16
Fig. 11. A persistência da memória – Salvador Dali.....	17
Fig. 12. Canibalismo de Outono – Salvador Dali.....	17
Fig. 13. Poster de El Lissitzky.....	18
Fig. 14. Pôster utilizando fotografia de El Lissitzky.....	18
Fig. 15. Utilização das cores e formas.....	19
Fig. 16. Projeto residencial de Theo Van Doesburg.....	19
Fig. 17. Segunda Logo da Bauhaus.....	20
Fig. 18. Fonte Universal.....	20
Fig. 19. Coca-cola – Andy Warhol.....	24
Fig. 20. Trophy II – Robert Rauschenberg.....	24
Fig. 21. Utilização tipográfica de Weingart.....	25
Fig. 22. Trabalho de April Greiman – New wave.....	25
Fig. 23. Tipografia de Brody.....	26
Fig. 24. Revista The Face.....	26
Fig. 25. Jens M Karlsson - IdN Magazine.....	32
Fig. 26. Detalhe da Modelagem tridimensional.....	32
Fig. 27. Jens M Karlsson - IdN Magazine.....	33
Fig. 28. Poster do Online Flash Film Festival.....	33
Fig. 29. Separadores para fichários Capricho.....	34
Fig. 30. Revista Capricho.....	34
Fig. 31. Adhemas Batista para revista Computer Arts.....	36
Fig. 32. Pete Harrison para Dolce & Gabbana.....	36
Fig. 33. Cristiano Siqueira para Bizz Magazine.....	37
Fig. 34. Cristiano Siqueira para Super Interessante.....	37
Fig. 35. Trabalho de Rubens LP.....	38
Fig. 36. Nick Delaney para Computer Arts.....	38

## 1 Introdução

Os séculos XIX e XX foram períodos de grandes avanços tecnológicos e modificações sociais na Europa e no mundo todo. E todo esse processo refletiu nas esferas das artes plásticas e no design gráfico, objeto de estudo a ser analisado.

O homem que viveu no chamado modernismo, que esteve presente até meados do século XX, presenciou grandes guerras, revoluções industriais e descobertas que alteraram profundamente a maneira de como o indivíduo enxerga e se analisa. Nas artes, as linhas ornamentais e o realismo são abandonados e as novas vanguardas trazem o mundo e seus problemas em uma nova perspectiva, trazendo uma quebra com o antigo, e buscando sempre olhar para o futuro. As inovações nos campos das artes e no design ficaram por conta de cubistas, dadaístas e futuristas que clamavam pela máquina e pela indústria, e posteriormente, pela escola Bauhaus, que trouxe um contexto internacional, global e que mostrava estritamente o que era útil e funcional.

No final do século XX, esvaziados de potencial criativo, nasce um novo processo cultural e um modo de pensar diferente, o pós-moderno que retoma várias escolas do passado. O novo lema é olhar para trás, se inspirando em movimentos anteriores. Os designs que são criados emprestam recursos e até mesmo imagens dos séculos passados e criam visando chocar e revolucionar conceitos.

A cultura pós-moderna é, na verdade, um emaranhado, uma fusão de vários outros momentos históricos, sejam esses nos campos culturais, sociais ou tecnológicos. Trata-se de uma cultura líquida, que se envolve e preenche facilmente os espaços, que se adapta facilmente.

O estudo tem como objeto principal traçar um paralelo entre os designs gráficos do pós-moderno e moderno, demonstrando que o contemporâneo é uma reformulação do passado. Também será realizada uma proposição de grupos de manifestações artísticas no design gráfico pós-moderno.

Para tal, será necessário explicar e mostrar as principais características dos grupos e movimentos artísticos no modernismo, bem como alguns de seus principais expoentes. O essencial nessa parte é identificar as principais influências para o

design e expor figuras que comporão o processo, para uma melhor compreensão. Também serão apresentados conceitos vitais para a análise das peças gráficas.

O projeto se divide em duas partes. A primeira consiste em identificar os principais grupos artísticos no modernismo e no pós-modernismo, e como se comportou o homem nestas duas fases, seja em critérios sociais ou culturais.

A segunda parte visa estipular os novos grupos do design gráfico pós-moderno, bem como analisar peças individualmente para poder traçar o paralelo já citado anteriormente.

Para a formulação deste trabalho, foi aplicado o método dedutivo, utilizando o estudo de livros sobre o tema, bem como sites, para a consolidação do referencial teórico e para a coleta das imagens do modernismo e pós-modernismo. Também foi realizada uma vasta pesquisa de imagens e peças gráficas, a fim de ilustrar e tornar o entendimento menos imaginativo e mais prático.



## 2 Embasamento Teórico

Vivemos em um mundo cheio de regras e definições que, ao mesmo tempo, nos confortam, ajudam, guiam e deixam em busca de verdades ou conhecimentos que auxiliam em um crescimento maior. E isso é inerente a qualquer área, seja ela de natureza exata ou humana.

Este processo de aperfeiçoamento do conhecimento reflete nos mais diversos ramos e recebem as mais diferentes nomenclaturas. Hoje vivemos a era pós-moderna (conceito que será abordado posteriormente), resultado de transformações sociais e tecnológicas vindas dos séculos XIX e XX de grande influência, sobretudo nas artes plásticas e no *design* gráfico, matéria de estudo desta pesquisa.

### 2.1.1 Definições básicas

Mas o que vem a ser Design? Conceitualmente, o design é a concepção de um projeto ou modelo, planejamento ou produto desse tal planejamento (AURÉLIO, 2006 p.321). Essa definição nos abre uma série de possibilidades. Qualquer coisa que nós projetarmos é design. Desde um copo, um carro, um prédio ou um desenho em um jornal ou revista é design. Segundo César “criar algum objeto, projetar sua funcionalidade, sua utilidade e dar a esse objeto uma forma para que ele faça parte da sociedade é design” (2000, p.115). Azevedo tem um enfoque mais voltado para a área comercial e define o design como todo e qualquer desenho voltado para os meios de reprodução, algo que esteja se esteja sendo reproduzido em série. O mesmo autor também exemplifica:

Se analisarmos uma simples saída para o cinema, veremos que em tudo há design. Desde o picote do bilhete, a direção de arte que você viu no filme, os *fast-foods* das lanchonetes que padronizam os alimentos – o design do sanduíche – e a volta para casa, onde no mínimo você estará comentando com seu parceiro o que você intenciona fazer amanhã (2005 p.11).

Já o design gráfico segundo KOPP, engloba toda a utilização de recursos visuais como peso gravitacional, diagramação e o uso de ferramentas, sejam esses pincéis ou programas eletrônicos de edição e criação, tudo afim de uma formulação de um produto final, que será impresso, ou feito em alguma superfície (2004, p.41).

Segundos as definições de HOLLIS, as artes gráficas possuem três funções básicas. A primeira é identificar: mostrar o que é certa coisa ou objeto (letreros de hotéis, marcas, logotipos e rótulos). A segunda é informar e instruir, como ocorre em

mapas e sinais de direção. A terceira função é apresentar e promover (anúncios publicitários) (2005, p.4).

O AIGA (*American Institute of Graphic Arts*) propõe uma definição de design gráfico bastante pertinente à realidade do projeto:

O design gráfico é a mais ubíqua de todas as artes. Ela responde às necessidades pessoais e públicas, engloba questões tanto econômicas quanto ergonômicas, e é informado por várias disciplinas, incluindo arte e arquitetura, filosofia e ética, literatura e linguagem, ciência e políticas e performance.

O design gráfico está em todo os lugares, tocando tudo o que nós fazemos, tudo que vemos, tudo o que compramos. Vemos o design gráfico nas placas de anúncios e em Bíblias, em um recibo do táxi e em sites, em certidões de nascimento e em vale-presentes. Vemos no rótulo circular interno de uma aspirina e nas grossas páginas de gordos livros infantis.

O design gráfico é a evidente seta nas placas de trânsito e o incerto, tipografia frenética no título seqüência para E.R. É o logo verde luminoso para os *New York Jets* e a primeira página monocromática do *Wall Street Journal*. São as etiquetas nas lojas de roupas, selos, embalagens de produtos alimentícios, pôsteres de propaganda fascista e *junk-mails* sem sentido.

O Design gráfico é a complexa combinação de palavras e imagens, números e gráficos, fotografia e ilustrações que, em para ter sucesso, requerem a clara idéia de um simples indivíduo que pode orquestrar esses elementos para que eles virem algo distinto, ou útil, ou divertido, ou surpreendente, ou subversivo ou de alguma forma memorável.

Design Gráfico é a popular arte e a prática arte. Uma arte aplicada e uma antiga arte. De uma forma mais simples: é a arte da visualização de idéias (HELFAND, [www.aiga.org](http://www.aiga.org) - tradução do autor).

E essa reunião de definições e exemplificações de Helfand nos mostra a complexidade e importância dessa “arte ubíqua” que está presente em nossa cultura e influencia e é influenciada pela matemática, filosofia, arte, tipografia, cada um mostrando novas soluções e questionamentos. Eventos como a destruição do muro de Berlim, bipolaridade do mundo pela antiga União Soviética e Estados Unidos, novos adventos tecnológicos como o computador (e, conseqüentemente, softwares voltados ao design), culminam em novos pensamentos e modos de ver o mundo. Conseqüentemente, gera evoluções nas soluções estéticas de peças de artes e publicidade. Todos são de grande importância para a conceituação e reformulação da linha do design, que acompanha essas modificações e busca se moldar à posição histórica vigente.

No design gráfico existem vários elementos que compõem a totalidade de uma peça, como a tipografia, fotografia, colagens, ilustrações, tipos de papel para impressão, entre outros. Todos esses possibilitando uma infinidade de combinações e criações por parte de quem executa. Essas variáveis antes eram utilizadas e

unidas sem uma técnica apurada, ou pelo menos não havia um estudo específico e mais profundo sobre como realizar a harmonização desses itens.

## **2.2 História do Design – do moderno ao pós-moderno**

Para um entendimento melhor do cenário no design gráfico pós-moderno (objeto de estudo) é necessário resgatar como culminou esse novo movimento, e em que raízes ele foi buscar forças para poder se erguer. É relevante compreender e lembrar os fatos históricos e acontecimentos ocorridos nas esferas sociais, políticas e econômicas, principalmente nos movimentos modernistas nos séculos XIX e XX. Hurlburt diz que o design moderno é “uma complexa fecundação cruzada de influências e movimentos artísticos” e que “não seguiu uma simples progressão passo a passo de idéias e direções” (HURLBURT, 2002, p.13). Portanto, cada movimento (aprofundando na esfera do design) é, na verdade, um entrelaçado de artistas e formas de pensamentos anteriores, que se completam ou, simplesmente, se chocam resultando em novas expressões e técnicas.

Sem dúvida que uma análise de todos os movimentos artísticos e acontecimentos históricos desde o século XIX até hoje seria uma pesquisa extensa e sem relevância para a posterior análise. O que será buscado na história serão os movimentos que, possivelmente, mais modificaram as formas, técnicas e pensamentos na produção na área do design gráfico.

Segundo Hurlburt, as primeiras idéias do design moderno pode ser associada a John Ruskin, crítico de arte e William Morris, designer, poeta e teórico social. Posteriormente, dois arquitetos americanos, Louis Sullivan e Frank Lloyd Wright começaram a dar um enfoque maior às formas e funcionalidade em suas construções. A Art Nouveau já causava influência na arquitetura e design, mas o que realmente revolucionou o curso do design foi o Cubismo, com Pablo Picasso e Georges Braque (2002, p.13).

Como uma profissão, o design gráfico só nasceu no século XX. Antes disso os serviços eram encomendados a artistas que tinham uma visão comercial (HOLLIS, 2005, p.2).

A Revolução Industrial trouxe consigo uma série de avanços, com novas indústrias e com uma economia muito mais rápida. Os centros das cidades da Inglaterra tornam-se cada vez maiores. Máquinas tomaram conta de todos os

processos, resultando na redução do trabalho manual e artesanal (CARPENTIER, 1996, p.306).

Aliado a essas alterações sociais e culturais, o design gráfico acompanha a história inglesa com o estilo Vitoriano, que estava presente principalmente em pôsteres e capas de livros e que segundo Kopp, tinha como características principais abundância em ornamentações e tipografias em tamanhos exagerados (2004, p.44).

Esse design praticado é uma atividade que fica marcada, mas que ainda não era realizada com maiores preocupações (2004, p.45).

Nos próximos tópicos serão abordados os principais movimentos que influenciaram o design, bem como o design gráfico, em seus diversos aspectos. O enfoque principal será dado em um paralelo das características marcantes dos movimentos e as figuras dispostas, onde é possível analisar e interpretar a parte prática do discurso e conceitos de cada escola artística.

É possível analisar a evolução do design gráfico por vários ângulos, seja na evolução dos pôsteres, tipografias ou artistas. O foco é na criação artística, que influenciou e modelou o design gráfico moderno e pós-moderno.

### **2.2.1 Art Nouveau**

Embora alguns movimentos artísticos se configurem anteriormente, é na Art Nouveau que o design começa a ser mais presente. Segundo Hurlburt, esse período não foi marcado pelas pinturas, e sim por pôsteres (Fig.03) e objetos de decoração. Foi o primeiro movimento voltado ao design (2002, p.17).

Os mesmos ornamentos dos movimentos anteriores são utilizados, mas agora de uma maneira mais funcional. Kopp ressalta que a Art Nouveau, principalmente esse design moderno que estava surgindo, considerava abolir todo ornamento ou o que não tem utilidade ao projeto (2004, p.50).

O que vale a pena ressaltar é que a Art Nouveau constitui o início do design moderno, e possui influências dos estilos Vitorianos e Artes e Ofícios (um movimento composto por formas orgânicas e ornamentos, influenciador da Art Nouveau). Possui traços que irão impactar em novos movimentos e também teve o auxílio de novas tecnologias, como a litografia colorida (técnica para impressão largamente utilizada na época). Teve contribuições nas áreas da moda, mobílias, pôsteres e objetos/utensílios domésticos (KOPP, 2004).

Podemos ver nas figuras as demonstrações da utilização dos ornamentos não só nos elementos de composição e nas ilustrações, mas também na orientação tipográfica nas revistas da época (Fig 01 e 02). Já na Figura 03 podemos observar um pôster produzido em um estilo típico da Art Nouveau. Também é observada uma certa rigidez em toda composição, que segundo Hurlburt, ainda obedece a um padrão tradicional, clássico (2002, p.45).



Fig. 01.Revista Ver Sacrum



Fig. 02.Revista Ver Sacrum



Fig. 03. Poster de Toulouse-Lautrec

### 2.2.2 Cubismo

A maioria dos movimentos se relacionam fortemente com os outros movimentos adjacentes, mas com o Cubismo foi diferente. Segundo Hurlburt: “Quando Picasso e Braque abandonaram a ilusão tridimensional e recolocaram na pintura o plano bidimensional, estabeleceram o design como o principal elemento do processo criativo” (2002, p.19). Os Cubistas buscaram na sua composição novas possibilidades para o design moderno. Hurlburt complementa: “Ao Grudar nas suas telas fragmentos impressos e rótulos, eles sugeriram novas maneiras de combinar imagens e comunicar idéias. Além disso, o uso de letras estampadas ou gravadas em suas pinturas, abria novas possibilidades para a tipografia” (2002 p.19).

Estavam abertas então as portas para um design composto pelos mais diversos materiais e processos. A abstração, se utilizando de figuras geométricas também foi presente nesse movimento.

O design gráfico atual emprestou do Cubismo essa mistura de elementos e diferente distribuições; figuras de jornal com palavras recortadas, como nas artes de Pablo Picasso, influente artista cubista (Fig. 04 e 05). Ele fazia uso de figuras geométricas voltadas ao bidimensional e utilizava recortes e materiais como o

papelão (Fig 06). Segundo Hurlburt, “A inspiração cubista impregnou ainda todos os aspectos da arte comercial e aplicada, e foi decisiva, na década de 20, na criação de pôsteres e no design publicitário”, corroborando com o quadro de influência cubista citado anteriormente(2002, p.19).



Fig. 04. Les Femmes d'Alger – Quadro de Picasso



Fig. 05. Guernica – Quadro de Picasso



Fig. 06. Detalhe de Guernica – Quadro de Picasso

Historicamente, o Cubismo passa pelo final do século XIX chegando até meados dos anos 30, com a Guerra Civil Espanhola e com a Primeira Guerra Mundial em seu curso.



### 2.2.3 Futurismo

O Futurismo nasceu como o nome já diz, de um pensamento visando o futuro, nas novas máquinas, e na velocidade dos carros. O primeiro manifesto Futurista aparece no Le Fígaro em Paris, em fevereiro de 1909. Nele o poeta e autor do manifesto Marinetti, ressalta que "o esplendor do mundo enriqueceu-se com uma nova beleza: a beleza da velocidade. Um automóvel de carreira é mais belo que a Vitória de Samotrácia" (Históriadaarte.com.br). Já em 1910 ocorre o encontro de Marinetti com pintores que aderem ao Futurismo.

O movimento não tem como objetivo traçar com realismo paisagens ou objetos, mas sim retratar a sensação de velocidade e tecnologia contida neles (Fig. 07).

Como afirma Hurlburt, o Futurismo teve uma contribuição mais artística do que para o design gráfico, mas ele ajudou o desenvolvimento da expressão do movimento em pôsteres e fotografias em designs futuros. Também pode-se analisar em movimentos mais recentes a utilização das sobreposições futuristas, que são largamente usadas nessa época (Fig 08) (2002, p.20).



Fig. 07. Nu descendo a Escada – tela de Marcel Duchamp



Fig. 08. Carga dos Lanceiros – Umberto Boccioni





enfoque do conteúdo e das imagens visuais” (HURBURLT, 2002, p.24). Influenciados pelos estudos da psicanálise de Freud, os surrealistas buscaram nos sonhos e no inconsciente a inspiração para a criação de suas peças.

Eram quadros que retratavam objetos em locais insólitos, animais fantasiosos e outras criações vindas do onírico, muitas vezes dispostas a trazer uma sensação de melancolia. A técnica utilizada muitas vezes era a convencional (Fig.11).

O surrealismo influenciou no design gráfico na maneira de retratar o inconsciente e por buscar uma forma diferente na comunicação das idéias.

No manifesto Surrealista, Breton define o surrealismo como "Automatismo psíquico pelo qual alguém se propõe a exprimir, seja verbalmente, seja por escrito, seja de qualquer outra maneira, o funcionamento real do pensamento" (Fig.12) (Historiadaarte.com.br). Seria a união de um desenho tradicional a uma estética abstrata, que culminaria em uma fonte inesgotável de recursos para a comunicação.

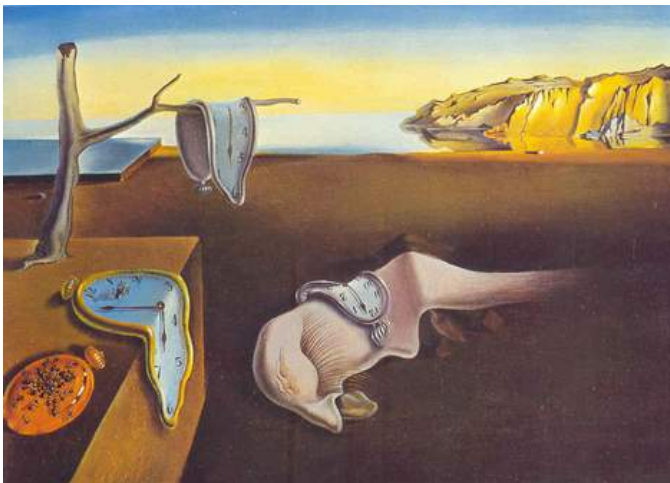


Fig. 11. A persistência da memória – Salvador Dali



Fig. 12. Canibalismo de Outono – Salvador Dali

## 2.2.6 Construtivismo Russo

Em meio à revolução Russa, nasce um movimento regido pelo pensamento comunista: o construtivismo Russo. Tinha como principais características a simplificação no design e a utilização de figuras geométricas como o círculo, quadrado e triângulo.

O design desse momento é feito para atender uma comunicação de massa voltada à era da máquina (KOPP, 2004 p.56). Novos recursos aparecem, como a

fotomontagem, os fotogramas e a superposição. Todos foram utilizados pelos construtivistas, que usaram largamente em seus cartazes e pôsteres.

Um dos expoentes do Construtivismo, El Lissitzky, deu grande contribuição ao design ocidental. Ele ressaltava os aspectos visuais e funcionais do uso das letras, palavras e dos sistemas na comunicação das idéias (Fig.13) (HURLBURT, 2002 p.28). El Lissitzky também pode ter sido, segundo Hurlburt, um dos primeiros designers a perceber a interdependência e a troca de influência entre a fotografia e o design gráfico. Foi ele que trouxe a idéia de que a fotografia poderia ser um recurso muito poderoso na diagramação e no layout de um design, dando uma maior liberdade do tradicional (Fig.14) (2002, p.28).

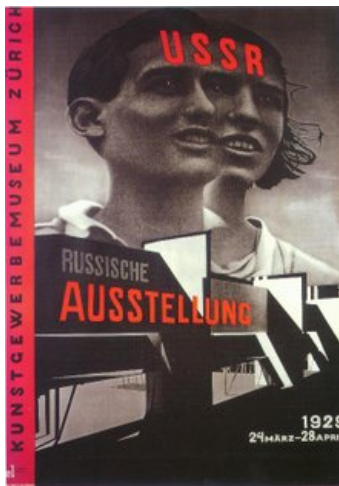


Fig. 13. Poster de El Lissitzky



Fig. 14. Pôster utilizando fotografia de El Lissitzky

## 2.2.7 De Stijl

O De Stijl foi um movimento que surgiu na Holanda, um país neutro, que não foi diretamente afetado pela Primeira Guerra Mundial. Como maiores representantes do “O Estilo” (tradução literal do nome do movimento) estavam o pintor Piet Mondrian e o criador do movimento, Theo van Doesburg, que era profeta, pintor, poeta, crítico, arquiteto, tipógrafo e designer gráfico (HURLBURT, 2002 p.34). O auge do movimento acontece entre 1921 e 1925 quando seu criador convida vários artistas para participar de seu projeto gráfico: De Stijl.

Em geral o movimento trouxe o neoplasticismo, que levou como características marcantes a retangularidade, o uso de cores primárias, assimetria e a máxima simplicidade na criação das peças (Fig.15) (KOPP, 2004 p.30).

Theo van Doesburg resumia o movimento como: “A linha reta corresponde à velocidade do transporte moderno; os planos horizontais e verticais à manipulação mais sutil ou às mais simples tarefas da vida e da tecnologia industrial” (Fig.16) (HURLBURT, 2002 p.36).

Com esse estilo de poucos elementos e de radical mudança na área gráfica, o De Stijl traça suas linhas de influência internacional, simultaneamente, com a escola Bauhaus.

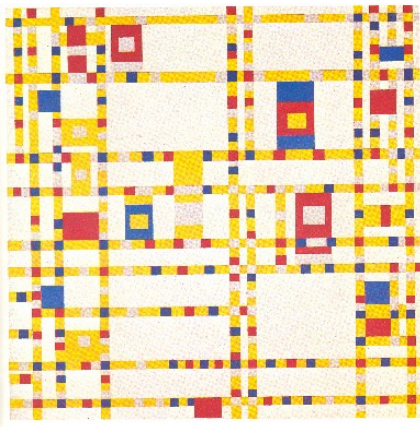


Fig. 15. Utilização das cores e formas

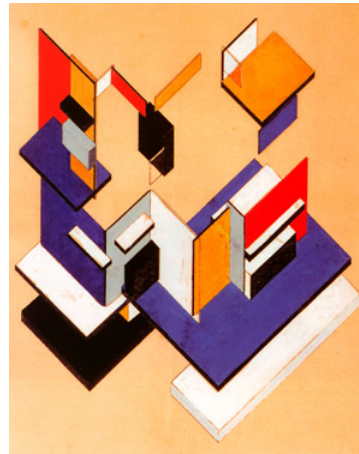


Fig. 16. Projeto residencial de Theo Van Doesburg

### 2.2.8 Bauhaus

Bauhaus é o nome dado ao estilo que foi criado na escola de design, artes plásticas e arquitetura que leva o mesmo nome. Ela foi de grande valia para a definição do design moderno e arquitetura.

O conceito da escola, segundo Kopp, seria o de criar uma instituição de formação do artista, que ao final do curso, sairia um arquiteto ou designer ou pintor pleno, mas no sentido clássico e de ciências aplicadas. A preocupação era sempre de munir o estudante de recursos técnicos com as possibilidades industriais cada vez mais crescentes (2004, p.59).

Um dos diretores da Bauhaus, Walter Gropius, convocou vários artistas renomados para dirigirem as várias cadeiras de professores. Azevedo ressalta:

Cada uma dos professores desenvolvia uma atividade dentro da Bauhaus. Havia cursos de Estudos da Geometria e integração ao design, estudos de matemática, entre outros, deixando claro ao designer que surgia nesta escola a idéia de que a arte era uma ciência exata” (2006, p.28).

Isso se deve à participação, principalmente, de cinco professores: Paul Klee, Wassily Kandinsky, Moholy-Nagy, Josef Albers e Hebert Bayer. Klee introduziu na

escola o pensamento de Einstein e Freud, levando a um enfoque mais psicológico da pintura; Kandinsky mostrou a seus alunos os desenhos geométricos do construtivismo russo, bem como as cores primárias; Moholy-Nagy levou a simplificação da tipografia e uma orientação mais voltada à tecnologia e à máquina; Albers lecionava sobre sua complexa teoria de cores e Bayer desenvolveu a fonte Universal, sem letras minúsculas (HURLBURT, 2002, p.18).

Conceitualmente a escola trouxe ao design a internacionalização, a fabricação em série, que poderia ser realizada em qualquer lugar do mundo. Não possuía detalhes ornamentais muito menos acessórios ou elementos que não fossem influenciar na funcionalidade do design. Cauduro completa:

A filosofia da Bauhaus propunha uma abordagem menos intuitiva, mais racional, mais simples, mais redundante, para os projetos de comunicação visual, tentando tornar essa nova área de criação mais 'científica' e mais próxima dos limitados recursos econômicos e comerciais da indústria alemã de pós-guerra. Pouco a pouco, os designers da Bauhaus começaram a cultivar um "vocabulário gráfico" reduzido de formas simbólicas cada vez mais ordenadas, geométricas e repetitivas (o que facilitava a produção industrial seriada) (CAUDURO, 2006)

O proposto era um design que pudesse ser utilizado em qualquer país, e que tivesse a finalidade informativa no estado mais puro possível.



Fig. 17. Segunda Logo da Bauhaus

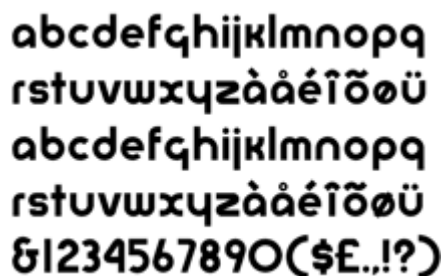


Fig. 18. Fonte Universal

### 2.2.9 Do pós-Bauhaus ao pós-moderno

Na década de 30, a escola Bauhaus, os artistas e todo o conceito desenvolvido pelos movimentos anteriores alcançaram o auge do modernismo. Hurlburt afirma:

A época em que a escola Bauhaus encerrou suas atividades em 1933, o design moderno era uma idéia plenamente desenvolvida. A arquitetura evoluiu para o Estilo Internacional e o design industrial tornou-se uma nova forma artística, baseada nas estruturas estabelecidas nas oficinas Bauhaus. No design gráfico, a assimetria estava firmemente instituída; a tipografia havia encontrado novas expressões, diretas e simples; e a crescente importância da publicidade era um fato incontestável, a partir da criação dos cursos de propaganda do Bauhaus, ao final da década de 20 (2002 p.42).

Quando falamos do moderno (voltado ao design e às artes) estamos nos relacionando principalmente com Bauhaus e com o Estilo Internacional, que foram marcos importantes para a reunião de artistas e conceitos que se encaixassem.

Em uma visão mais ampla, a arte moderna foi um grito de não ao passado. Não à estética realista da Idade Média e sim para uma arte voltada a experimentações e novas possibilidades. Foi uma quebra das convenções, de normas e das regras que um artista deveria seguir para criar algo “bom”.

Segundo Santos, a arte moderna prefere não usar a ciência para criar figuras perfeitas e sim uma estética diferente, que fosse deformado, abstrato, assimétrico e fragmentado. É algo elaborado a fim de não simplesmente representar um cenário ou uma pessoa, e sim com o intuito de representar a realidade (2005, p.33).

O homem moderno vivenciou o crescimento de uma sociedade industrial, com automóveis, eletricidade e aviões. A descoberta do inconsciente e seus vários estudos associados à mente também estão presentes na caracterização dessa época onde o indivíduo se encontrou cada vez mais fragmentado e confuso.

O século XIX e metade do século XX estiveram presentes no contexto histórico, e até mesmo nas artes e do design acontecimentos que marcaram profundamente a Europa: 1ª Guerra Mundial, Guerra Civil Espanhola, 2ª Guerra Mundial e Revolução Russa, entre outras revoluções menos expressivas. Por exemplo, o Construtivismo Russo nasceu da necessidade do País comunicar seus ideais socialistas; Picasso pintou alguns de seus quadros se referindo à uma repressão à Guerra Civil Espanhola (CARPENTIER, 1996, p.477).

Outros adjetivos podem ser atribuídos ao período moderno, como cita Santos: Cultura Elevada, Arte, Estetização, Interpretação, Obra/originalidade, Forma/abstração, Hermetismo, conhecimento superior, oposição ao público, crítica cultural e afirmação da arte. Todos reforçando o que todos os movimentos tinham como intuito demonstrar (1986, p.42).

Como citado anteriormente, A escola Bauhaus fecha suas portas em 1933 pelo regime nazista, onde a maior parte dos professores se dirigem a um país que irá se tornar uma das grandes referências em design e artes a partir de então: os Estados Unidos (KOPP, 2004, p.63).

A América pós segunda guerra foi berço de um forte Estilo Internacional, observado pela necessidade do mercado se tornar global. As empresas agora pensavam em expandir seus pontos de comercialização para além das fronteiras

conhecidas. Os Estados Unidos se torna foco do Estilo por não ter sido devastado pela guerra e possuir um diversificado parque industrial, já com a presença de várias multinacionais, que tinham a aspiração de se instalar em novos países, e através do Estilo Internacional, conseguiram passar pelas barreiras da língua e da cultura (KOPP, 2004, p.67).

O sistema de grades e a tipografia uniforme eram características marcantes. Kopp observa que “A tipografia uniforme e o sistema de grade é o que determina a distribuição visual de títulos, subtítulos, nomes, ilustrações, logotipo e grafismo de preço (...) O fundo branco é constante” (2004, p.66).

Mas este Estilo Internacional acabou por solidificar o movimento moderno como um todo. Solidificar significa que não consegue mais se adaptar, não admite mudanças em sua forma, permanece no mesmo lugar, não consegue se atualizar. E assim todos os processos criativos, observados mesmo em escolas modernistas tende a não aparecer e sucumbir na padronização e internacionalização.

E é nesse ambiente já sem revoltas que nasce, desfruta um novo conceito: o pós-moderno, com novas aspirações e definições.

### **2.3 Pós-moderno**

Para o design gráfico, o pós-moderno possui algumas características marcantes. Onde no moderno o que eram de grande importância era a arte, no contexto contemporâneo o que é pregado é a anti-arte empregada em uma cultura banalizada, sem linhas rígidas a serem seguidas. A fácil compreensão é substituída pela subjetividade, onde o principal objetivo é o comentário cômico, social, tudo em peças desesteticizadas (SANTOS, 2005, p.42).

Kopp reforça esse pensamento:

As características gerais do pós-modernismo se referem a uma estética que rompe com a previsibilidade e assepsia do alto modernismo. Os elementos decorativos, aquilo que era considerado “inútil” pelos modernistas rígidos, retornam como recurso visual. A geometria é utilizada de forma descontraída, ou seja, pouca ou completamente despreocupada com a clareza e legibilidade. Passa-se a usar formas livres e flutuantes (diferentes do triângulo – círculo – quadrado). Tendência a fragmentar imagens e criar múltiplas camadas (fotos sobre texturas, por exemplo). Uso de espaçamentos tipográficos aleatórios e mistura de pesos e estilos de tipo dentro da mesma palavra. Opção por colagens, paródias e citações históricas do design e da arte (2004, p.73).

Outra característica da pós-modernidade no design gráfico é a volta ao passado aliado a uma prática direcionada ao novo, ao inesperado, se assemelhando aos antecessores dadaístas, futuristas, muitas vezes levando às possibilidades

artísticas e transgressivas da comunicação gráfica que o design permite (CAUDURO, 2006).

Nos próximos parágrafos estarão dispostos os principais artistas e as principais manifestações no dito pós-moderno, contento as informações essenciais sobre as características relevantes à posterior análise.

Já que no pós-modernismo o culto ao plural e ao ecletismo são evidenciados, todos os movimentos (o mais adequado é repensar o aspecto de movimento como uma manifestação de cunho mais fluido e maleável que as escolas modernistas) serão dispostos sem tópicos específicos, possibilitando até a mistura de algum deles.

## **2.4 Manifestações pós-modernistas**

Eclodindo de todo esse momento pelo qual passava a sociedade, o pós-moderno lança sua primeira manifestação: A Pop Art é na verdade mais uma antiarte do que um movimento artístico propriamente dito. Ela deixa de lado os museus, galerias, teatros e lança na rua um valor artístico que é empregado em anúncios, histórias em quadrinho, rótulos, sabonetes, no cinema e em vários outros locais (SANTOS, 2005, p.36).

O cotidiano nessa época é a fonte de inspiração para os artistas Pops. Eles se apropriavam do conceito da nova cultura de massa, que bombardeava diariamente o consumidor e fizeram da arte objeto de crítica. Usavam cores vibrantes e produtos que proporcionassem o brilho. A principal idéia era de aproximar a arte de todo o povo, tirando a concepção que “arte são para poucos”. Muitas das vezes a crítica feita dos objetos de consumo acabou transformando-se em mais consumo, como fez Andy Warhol em sua crítica à Coca-Cola (Fig.19) (Historiadaarte.com.br).





Fig. 19. Coca-Cola – Andy Warhol



Fig. 20. Trophy II – Robert Rauschenberg

Esse mesmo artista, junto de Roy Lichtenstein, que utilizava os quadrinhos e Robert Rauschenberg, com suas pinturas abstratas e pinturas combinadas (Fig.20) foram os grandes expoentes da cultura pop, que trazia várias características do dadaísmo e cubismo, principalmente (SANTOS, 2005, p.48).

A Pop Art foi uma manifestação da década de 60, época onde paralelamente ocorreram a Op Art, onde artistas preconizavam a Gestalt (psicologia da forma) e a Minimal Art, uma arte que elimina todos as distrações do tema, e criando uma forma simples de contexto e forma. Um bloco de espuma encostado em uma parede é considerado uma art minimalista, pois está na forma mais simples e pura (arthistoryguide.com).

Já nos anos 70 a art conceitual dá “um passo a mais ao vazio pós-moderno” (SANTOS, 2005, p.50). Essa arte descarta a pintura e a escultura, e fica apenas com a idéia, uma frase, ou esboço. Se a própria arte é linguagem, ela pode ser reduzida a uma frase ou palavra (SANTOS, 2005, p.51).

Também nesse mesmo período (anos 60 e 70), surge uma das quatro vertentes que alimentaram o design gráfico no pós-moderno segundo o historiador Philip Meggs : a tipografia New Wave dos designers suíços, encabeçados por Weingart, Tissi e Odermatt (KOPP, 2004, p.19).

Esses três tipógrafos – Tissi e Odermatt em Zurique e Weingart em Basle – começaram a inserir novas idéias, contrariando a forma do design modernista, do Estilo Internacional. A principal intenção era de fugir da modernidade, que já não se encaixava nas transformações que ocorriam na sociedade (CAUDURO).





Fig. 21. Utilização tipográfica de Weingart



Fig. 22. Trabalho de April Greiman – New wave

Weingart teve como mestres Emil Ruder e Armin Hofmann, grandes nomes do design suíço. Weingart preconizava um layout mais leve, solto e com pesos e estilos diferentes até em uma mesma palavra (Fig. 21). Ângulos utilizados na tipografia não necessitam ser o reto, e caixas de texto podem estar sobrepostas (KOPP, 2004, p.76).

Em meados dos anos 70, Weingart amplia suas aplicações à esfera da fotografia, usando textos, e texturas diferentes das utilizadas pelo Estilo Internacional. Posteriormente, alunos norte-americanos de Weingart, April Greiman e Dan Freidman, levam o New Wave para os Estados Unidos, onde é estudado e espalhado ao país todo na década de 80 (Fig. 22) (KOPP, 2004, p.76).

Já na New Wave, a tecnologia eletrônica aparece como um poderoso recurso para a criação e finalização do design. Era utilizada para gerar e manipular tipografia e imagem. No computador foi possível, particularmente para os alunos de Weingart, criar formatos em curva, angulações diferentes e perspectivas originais (HOLLIS, 2005, p.228).

Retomando a questão tecnológica, o computador e as plataformas operacionais Windows e Macintosh tornaram o exercício do design mais simples e mais acessível financeiramente que o design tradicional, onde era possível superar qualquer limite de diagramação e tipografia impostos tradicionalmente. E foi aí então onde o design gráfico se tornou mais popular, pois sua acessibilidade de uso agora era restrito apenas a uma pessoa que, não necessariamente, conhecia todas as teorias e aplicações, como requeria um tipógrafo profissional (DENIS, 2000, p.214).

Se o New Wave foi responsável pela introdução do conceito da quebra de clareza, no movimento Punk foi o responsável pela inserção do feio, do ruído, do antidesign (KOPP, 2004 p.77). Foi um estilo mais identificável nas ruas de Londres e representava a cultura da rebeldia. O design gráfico Punk usava colagens, máquinas de escrever e letras feitas manualmente. Intencional ou não, o design era mal-feito, sem intenção nenhuma de apresentar perfeição, alinhamento ou uma boa composição.

Um tipógrafo que merece grande destaque no cenário pós-moderno é Neville Brody (Fig.23). Ele era diretor de arte da revista cultural *The Face* (Fig.24), e “domou” o estilo punk e transformou em um idioma gráfico dos consumidores nos anos 80 (HOLLIS, 2005 p.207). A revista era escrita com títulos escritos em formatos totalmente irregulares, outras vezes geradas com o uso do computador e outras construídas geometricamente, com um estilo de Art Decó (HOLLIS, 2005 p.207)

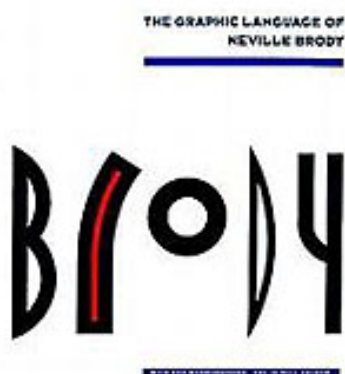


Fig. 23. Tipografia de Brody



Fig. 24. Revista The Face

No final da década de 1970, nasce uma cooperativa de design com o nome de Grapus surge, tendo como clientes principais pequenos teatros e se identificava com o Partido Comunista francês. Forneceu uma identidade visual completa a vários clientes, e seus pôsteres eram compostos por um tom amoroso, uma linguagem direta e tom brincalhão. E ao mesmo tempo que essa sátira fazia sua parte cômica, também encantava e chocava (HOLLIS, 2005, p.212).

Na Itália, na década de 80, o grupo Memphis possui como característica principal as texturas, as cores e o uso de elementos geométricos descontraídos. E além da arquitetura, influenciou também o design gráfico. A funcionalidade encontra-

se como atributo secundário. Para eles o que interessa são as formas exageradas, usando muito o negrito e o apelo decorativo sobre a clareza (KOPP 2004, p.81).

A partir dos anos 80, outras referências no design gráfico aparecem, como a revista Emigre e também Eduard Fella, entre outros vários designers e grupos de designers.

Todos esses artistas, movimentos, designers e estilos fazem parte de apenas uma parte da história do design gráfico. Foram utilizados apenas os considerados mais relevantes ao trabalho. De fato vários nomes foram deixados de ser citados, mas de uma maneira proposital, visando a concentração de fatos e imagens nos que mais ativamente participarão da posterior parte de análise.

## **2.5 Ilustração**

A ilustração sempre esteve presente no design, desde o modernismo. Mesmo com a utilização e o aperfeiçoamento da fotografia, a ilustração não teve menos importância.

Segundo César, conceitualmente existem alguns tipos de ilustrações que devem ser observadas: a ilustração técnica é aquela que retrata exatamente um objeto, animal, ou seja, qual for o item a ser desenhado, não existindo espaço para a subjetividade; a ilustração editorial serve de complemento a um texto ou a uma idéia e é largamente utilizada em jornais e revistas; as caricaturas são exageros de características intrínsecas normalmente de alguma pessoa em particular e é usada de maneira humorística; a ilustração de moda é utilizada no momento da criação de alguma peça de roupa por seus estilistas; a história em quadrinhos são utilizados para contar fatos, histórias quadro-a-quadro, sejam essas fantasiosas ou não; as ilustrações hiper-realistas são aquelas que retratam uma cena com o máximo de perfeição e realismo possível, chegando a ser confundida com uma foto e a ilustração de estilo é onde é utilizada novos conceitos e materiais são utilizados (2000, p.220-222).

A relação entre o designer e o ilustrador sempre foi bastante estreita, mais do que o design foi com a fotografia. Muitas das idéias e técnicas utilizadas que solidificaram a base do design moderno são inspiradas em composições artísticas antigas (HURLBURT, 2002, p.120).

A ilustração ainda existe como uma poderosa ferramenta não só no meio publicitário, mas também no meio artístico, podendo variar desde cômicas caricaturas até fotografias “desenhadas”.

## **2.6 Composição**

É intrínseco a um bom designer ter noção e saber utilizar uma composição que satisfaça o leitor. Cada elemento disposto em uma peça, bem como a utilização proposital de certos recursos, são essenciais para a pregnância da forma. Segundo Ribeiro, a composição é “a arte de se distribuir os elementos integrantes de um projeto gráfico” que com seus elementos “criam uma mensagem, chamando a atenção, determinando o interesse, propondo a motivação para o fim específico da comunicação” (2003, p.160).

O que serão necessários ao trabalho são alguns conceitos técnicos básicos na estética das peças, o que permitirá uma análise mais apurada dos designs. Serão usados apenas os conceitos principais porque os elementos da composição utilizadas na posterior análise serão apenas norteadores de uma construção voltada a traçar um paralelo histórico.

Primeiramente, a simetria permite ao designer criar uma forma baseada em um eixo central, com igual distribuição entre os dois lados. A simetria é mais utilizada em um conceito mais clássico e orientador de um bom design. Mas foi apenas no século XX que a assimetria começou a se tornar uma maior força no design gráfico (HURLBURT, 2002, p.56).

O equilíbrio define a distribuição de massas em um design: se as massas estiverem ambas iguais, foi encontrado um equilíbrio simétrico; se estiverem diferentes, foi assimétrico. Este requer grande habilidade, por não ter um centro definido (RIBEIRO, 2003, p.182).

Sempre buscando uma maior expressividade de um design gráfico, o contraste de luz e sombra, ou fino e estreito ou simplesmente de idéias. O contraste é uma poderosa ferramenta do designer. Em uma única figura pode-se obter uma superfície clara e escura ou até utilizando cores complementares (HURLBURT, 2002 p.65).

Existem vários outros itens a serem observados, como ritmo, movimentos de leitura e leis matemáticas, mas o que se pretende são apenas conceitos básicos

para uma melhor compreensão e a um possível aprofundamento na posterior análise. Todo esse processo de composição não é simplesmente um arranjo de elementos aleatórios em um papel.

## 2.7 Tipografia

Apesar de ter sido citada várias vezes, a tipografia necessita de um tópico especial, para explicar suas particularidades, principalmente de sua diferenciação no uso do moderno ao pós-moderno, e em seu grau de importância em um design.

Primeiramente, a definição básica de “Tipografia” explica que é uma arte que abrange várias operações relativas à impressão de textos, desde a criação dos caracteres até sua composição e impressão (Aurélio, 1999 p.1963). Em outras palavras, o ramo tipográfico não é só simplesmente a inserção de letras em uma peça gráfica, envolve técnica e um tratamento especial, pois em alguns casos a tipografia pode ser até o elemento de composição principal.

Entre vários tipos e características de fontes, foram escolhidas apenas duas para se fazer um discernimento: as letras com e sem serifa, pois se trata do método mais simples para diferenciação das letras. As serifas são os pequenos traços que aparecem no fim de cada letra. Deriva de elementos da escrita cursiva, no qual são utilizados para orientar a leitura (RABAÇA, 2001)

Voltando ao aspecto histórico, as letras sofreram grandes alterações desde Art Nouveau, onde eram utilizadas tipografias grossas e ornamentais. Chegou ao futurismo sendo empregada de forma mais livre, de forma a intensificar o conteúdo dos textos: era uma forma de aumentar a força expressiva da palavra.(FARIAS, 2001)

No De Stijl, as serifas foram abandonadas, mostrando uma composição mais impessoal, sem um estilo do artista podendo ser identificado. Essa característica perdurou no Estilo Internacional.

No contexto pós-moderno pode ser observada, como no design, a reutilização de características de escolas passadas, como o psicodélico utilizou a tipografia de Art Nouveau e o punk utilizou a técnica de recortes cubista (FARIAS, 2001).

Em meados das décadas de 80 e 90 então, ocorre uma ruptura de certos designers com a própria legibilidade da tipografia, utilizando com o intuito de ter a

letra como um elemento gráfico, como uma imagem inserida no design (CESAR, 2000).

Um desses artistas tipográficos que merece ser tratado à parte é David Carson, com seus trabalhos Neo-Dada. Ele é um exemplo radical da utilização da tipografia como imagem, ultrapassando a barreira da legibilidade e não se preocupando com a clareza e lógica da informação (KOPP, 2004, p.86). Muitos dos trabalhos de Carson não conseguem ser lidos, são simplesmente interpretados ou admirados, como em uma entrevista que é escrita apenas em símbolos (*Dingbats*).

A tipografia então é um elemento muito influente na composição de um design gráfico, seja como um título, textos ou até em desconstruções Carsonianas. No pós-moderno, conceitos como legibilidade, interpretação e compreensão são altamente flutuantes, podem migrar de níveis baixos para altos e de altos para baixos, até em uma mesma peça.

### 3 Análise

Após a construção de um embasamento teórico que possibilitou a compreensão e o entendimento do trabalho, será feita a análise de peças no design gráfico contemporâneo e propostas novas classificações de grupos/movimentos artísticos, bem como mostrar suas principais utilizações.

Segundo já observado no design pós-moderno, as maiores características desse período em que vivemos são a pluralidade, a ausência de regras a ser seguidas e a liquidez, facilidade de se adaptar a qualquer meio que existe. Também abriga em suas manifestações atualizações de pensamentos e técnicas modernistas, utilizando novas ferramentas, como o computador.

O que será feito a seguir são sugestões de grupos para o design gráfico pós-moderno, utilizando como recurso principal a volta ao passado modernista e utilizar suas principais características como pontos fundamentais para essa separação de estilos.

O que é relevante ressaltar é que o universo do design gráfico é extenso e com certeza não poderia ser estudado em sua totalidade. O que está sendo demonstrado é apenas uma parcela que se mostra mais importante para a formulação do estudo.

Cada tópico será composto por um grupo de ilustrações, com suas principais propriedades e depois relacionados com um grupo modernista. Como as influências podem ser múltiplas, um tópico poderá ter mais de um grupo modernista correspondente.

Vale a pena lembrar que o pós-moderno atualizou e refez o pensamento moderno, então o que será considerado são características principais inerentes a cada grupo, e não peças como um todo.

Como fonte de pesquisa para figuras e posterior análise, foi feita a consulta de portfólios *on-line* de designers nacionais e internacionais e sites de revistas.

### 3.1 Abstracionistas

O grupo abstracionista nasce principalmente do advento da computação gráfica e na tipografia atual. Com o advento dos computadores, tornou-se popular a utilização dos chamados CAD (*computer aided design*), ou seja, programas específicos que geram imagens no computador (DENIS, 2000 p.214).

Impulsionados pela robotização e pela tecnologia como elementos presentes na realidade, o grupo trouxe esse mundo fictício para o design, aliado com conceitos gráficos que relembram filmes de ficção científica, com explosões e figuras orgânicas muitas vezes metalizadas que compõem o foco principal.



Fig. 25. Jens M Karlsson - IdN Magazine



Fig. 26. Detalhe da Modelagem tridimensional

O ambiente muitas vezes escurecido propõe algo misterioso e sombrio. O contraste é sempre muito utilizado nas peças, por meio das luzes e sombras, sempre dispostas de maneira a ressaltar as grandes partes iluminadas ou as áreas escuras. O abstracionismo tem muita aceitação no mundo da arte digital, pois utiliza principalmente programas de edição de imagens aliados a programas de modelagem tridimensional, que permite a criação dessas figuras abstratas (Fig.25 e 26).



Esta manifestação pós-moderna tem uma fraca relação com o modernismo, pois lida principalmente com o advento pós-industrial, mas suas fontes no design gráfico se encontram principalmente no surrealismo, elaborando imagens muitas vezes fictícias; e no futurismo, conceitualmente por gritar também pela tecnologia, e por utilizar o movimento como recurso para retratar a velocidade e modernidade (Fig.27).

No design gráfico, o abstracionista encontra sua principal utilização em eventos de jogos de computador, festas eletrônicas e outros eventos relacionados ao mundo da informática (Fig.28). E os chamados *prints* (impressões) são populares em sites que focam a venda desse tipo de design, feitos principalmente por artistas amadores ou semiprofissionais.



Fig. 27. Jens M Karlsson - IdN Magazine



Fig. 28. Poster do Online Flash Film Festival

### 3.2 Pós-ilustração

Essa manifestação abrange um grupo de designers que a cada dia estão mais presentes em revistas de moda, de atualidades e voltada para jovens. A designada Pós-ilustração tem sua composição feita por elementos fotografados, muitas vezes fragmentos dessa fotografia e unidos com ilustrações, criados à mão ou desenvolvidos pelo computador. A fotografia não é o elemento a ser focado, faz parte apenas da composição. Ela pode ter pouca participação ou até não existir necessariamente nessa manifestação pós-moderna.

Estabelecendo o paralelo com o design gráfico modernista, a Pós-ilustração “herdou” do modernismo vários conceitos. Na Art Nouveau, buscou as ornamentações que complementam e compõem o design. Do Cubismo trouxe o recorte, logicamente que agora utilizando novos recursos, diferentes do recorte e colagem propriamente ditos, essa técnica agora é feita diretamente no computador, o que facilita e abre novas possibilidades nesse design. A composição também relembra os princípios da fotomontagem desenvolvidos por El Lissitzki.



Fig. 29. Separadores para fichários Capricho



Fig. 30. Revista Capricho

Muitas vezes os ornamentos presentes são seguidos de objetos ou figuras que tem a ver com o tema em questão, ou simplesmente estão para complementar ou colaborar com a diagramação, que não é rígida como na Art Nouveau (Fig. 29).

A composição da Pós-ilustração favorece a assimetria, pois os “recortes” inseridos tendem a parecer que foram colados de maneira aleatória, mas proposital, sempre fugindo de uma construção de simetria clássica.

A tipografia também muitas vezes entra como um elemento essencial na Pós-ilustração, tendo em vista que essa manifestação pós-moderna tem sua maior força em revistas e jornais (Fig.30). Como cita Hollis, “A palavra, quando impressa, na forma de registro da fala, perde uma extensa variedade de expressões e inflexões. Os designers gráficos contemporâneos têm tentado romper essa limitação” (2000, p.4). E com esse recurso aliado à fotografia e ilustração, o movimento tem sua grande força, como pode ser observado no Construtivismo Russo e no Dadaísmo, onde a letra era considerada uma parte importante na composição de um design.

### **3.3 Fotocomplementação**

A fotocomplementação talvez possa ser uma subdivisão de uma categoria maior, onde seriam incluídas ela e a pós-ilustração, mas para uma análise mais individualizada, é coerente cada manifestação possuir um tópico separado.

Esse movimento pós-moderno está mais presente em catálogos, e pôsteres de produtos e empresas voltadas para a moda. A fotografia funciona como o principal objeto, tendo ornamentações (ilustrações editoriais) e outras complementações – criadas essencialmente em computadores – funcionando apenas como recursos secundários.

Como mostra a imagem (Fig.31), os elementos utilizados tendem a ressaltar a apresentação fotográfica e visa fugir da construção de “modelo-fundo-iluminação”, trazendo mais vida e complexidade ao design gráfico. A composição visa um contraste de cores, usando tonalidades mais vívidas e o equilíbrio na distribuição dos elementos colocados.

Na reunião de movimentos modernistas, o dadaísmo mostra-se mais apropriado a estética proposta pela fotocomplementação, que traz uma quebra da fotografia tradicional visando um apelo visual maior. Segundo Hurlburt, o Dadaísmo “despertou também os designers para o fato de que o chocante e o surpreendente podem representar um importante papel na apatia visual” (2002, p.23).



Fig. 31. Adhemas Batista para revista Computer Arts



Fig. 32. Pete Harrison para Dolce &amp; Gabbana

A Fotocomplementação é uma evolução das primeiras manifestações pós-modernistas que utilizaram o computador como recurso de criação. Nos anos 80, os primeiros designers brincavam com essa nova linguagem gráfica, que ainda era muito primitiva, seja em resolução, qualidade ou em recursos (KOPP, 2004, p.83). Já a fotocomplementação traz o computador como peça principal e indispensável para a criação e reformulação da figura do modelo fotografado (Fig.32).

### 3.4 Vetorização

O atual tópico pretende apresentar não simplesmente a técnica de vetorização, mas sim alguns grupos de origem pós-moderna que nasceram a partir dessa grande ferramenta.

A definição de vetorização nasce na matemática, onde dois pontos determinam uma reta, um vetor. Para o design gráfico, o vetor nada mais é que esse código matemático utilizado e interpretado pelo computador, dando origem a retas, curvas, figuras que podem ser dimensionadas sem perder qualidade e definição (AZEVEDO, 2003 p. 33).

O grande atrativo para os designers sobre a vetorização foi exatamente essa possibilidade de aumentar o tamanho da imagem sem limites e não perder a qualidade. É muito utilizada em pôsteres, revistas, jornais e na própria Internet.

Esse tópico contempla manifestações produzidas exclusivamente em vetores, utilizando os programas de computador. As possibilidades criadas pelos designers



são infinitas para a utilização da vetorização no design gráfico, mas dois grupos serão identificados no trabalho: os hiper-realistas e os surrealistas

### 3.4.1 Hiper-realismo

Esse movimento possui o nome de um conceito que remete à própria característica do pós-moderno. Na Pop art, o hiper-realismo, segundo SANTOS, eram cópias detalhadas de fotografias feitas em tinta acrílicas em tamanhos enormes (2005, p.48). Para a classificação dessa manifestação no design, o relevante em relação à Pop Art são as cópias de algo real, realizados então em programas que utilizem a vetorização como ferramenta de trabalho. O que fica em voga não são as criações de repetições de objetos como feito por Warhol e nem as cores berrantes de alto impacto utilizadas nas décadas de 60, mas sim o conceito do Hiper-real.

Relacionando com a semente modernista, pode-se encontrar o Dadaísmo, que serviu de fonte de idéias e conceitos que culminaram na Pop Art. Mas o principal no Hiper-realismo não é traçar um comentário social nem político, muito menos elaborar críticas: é simplesmente trazer a realidade mais próxima da vetorização.

As principais utilizações do Hiper-realismo são observadas em retratos para revistas e jornais (Fig.33). A vetorização aliada a um retrato traz à matéria jornalística um estilo mais tecnológico e contemporâneo.

Toda a composição acompanha a fotografia, que serve de base para a concretização do vetor. O contraste, assim como a simetria, fica normalmente presa a peça original, podendo ter outros elementos adicionados ao produto final (Fig.34).



Fig. 33. Cristiano Siqueira para Bizz Magazine



Fig. 34. Cristiano Siqueira para Super Interessante

### 3.4.2 Surrealistas

Os Surrealistas elevam suas criações a um universo longe da simulação de realidade imposta pelos Hiper-realistas. O design gráfico surrealista, como o nome já diz, leva ao público figuras, linhas e cores que saem como produtos da criatividade e do inconsciente de quem os cria (Fig. 35).



Fig. 35. Trabalho de Rubens LP



Fig. 36. Nick Delaney para Computer Arts

Essa manifestação pós-moderna trouxe do modernismo o surrealismo, que contribuiu para um novo foco da comunicação de idéias, usando o onírico e a capacidade imaginativa do indivíduo (Fig.36).

As linhas e formas abstratas são elementos essenciais utilizados. Como no movimento modernista, as formas mais orgânicas são importantes peças, mas não são descartadas as figuras geométricas e linhas retas. A iluminação realista é substituída pelo uso de cores e *patterns* (padrões de imagens em seqüência). A tipografia acompanha a peça gráfica e muitas vezes é essencial na vetorização Surrealista.

### **3.5 Conclusão da Análise**

Pôde ser observado que todo o processo de criação no design gráfico se renova e busca nos movimentos artísticos e manifestações no design a inspiração, conceitos e técnicas. À medida que as inovações tecnológicas aprimoram as ferramentas de edição, criação e impressão, novos elementos podem ser adicionados e pensamentos são reformulados, já que o design acompanha a sociedade, e muitas vezes constrói críticas e reflexões sobre questões de cada época e região.

Os grupos de arte presentes no modernismo têm grande influência e importância para o design gráfico pós-moderno, que também já planta sementes para um provável novo momento que nascerá no design. E novas propostas de classificações nascem à medida que novas idéias e combinações são utilizadas, mas sempre se inspirando e utilizando a história, o passado como um importante recurso para um design gráfico eficiente em qualquer que seja sua função: identificar, informar ou promover.

## 4 Conclusão

Após o levantamento de um embasamento teórico que permitisse a formulação de um correto pensamento acerca do design gráfico pós-moderno, pode-se reforçar o conceito que as manifestações artísticas e no design do final do século XX e início de XXI sempre se inspiram e se renovam através de movimentos artísticos encontrados no passado. Seja apenas o conceito, idéia ou até a própria peça de arte encontrada no modernismo e reatualizada, o pós-moderno se alimenta de influências de artistas anteriores.

A proposição dos novos estilos e manifestações revelou que com o advento do computador, novas ferramentas nascem constantemente, mas sempre se dependentes de recursos antigos, como a ilustração e a fotografia.

É verdade que o design gráfico está cada vez em menor parcela no atual campo da comunicação, mas sempre estará presente, por se tratar de uma ferramenta fundamental, seja para o indivíduo ou para a empresa.

O projeto foi de grande valia pessoal para o aluno, pois enriqueceu o conhecimento em uma área onde visa trabalhar e atuar. Inicialmente o pensamento para o trabalho estava voltado à arte abstrata e aos elementos que compunham o design gráfico atual. Só depois de iniciado o trabalho de pesquisa pode ser observado que na verdade o que se pretendia era analisar as tendências do design gráfico pós-moderno, que recorre a elementos e recursos utilizados anteriormente.

Em um aspecto mais geral, o trabalho trouxe um aprofundamento e amadurecimento no que se diz respeito ao conceito do pós-moderno no campo do design e design gráfico e também na relação histórica que conecta os movimentos modernistas e as manifestações dos séculos XX e XXI.



## 5 Referências

AZEVEDO, Eduardo; CONCI, Aura. *Computação gráfica – Teoria e Prática*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

AZEVEDO, Wilton. *O que é design ?*. São Paulo, Brasiliense: 2006.

CARPENTIER, Jean; LEBRUN, François. *História da Europa*. Lisboa: Editorial Estampa, 1996.

CESAR, Newton. *Direção de arte em propaganda*. São Paulo: Futura, 2000.

DENIS, Rafael Cardoso. *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

FARIAS, Priscila. *Tipografia Digital: O Impacto das Novas Tecnologias*. Rio de Janeiro: 2AB, 2001.

HOLLIS, Richard. *Design gráfico: uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

HULRBURT, Allen. *Layout: O Design da página impressa*. São Paulo: Nobel 2002.

KOPP, Rudinei. *Design gráfico cambiante*. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2004

RABAÇA, Carlos Alberto; BARBOSA, Gustavo. *Dicionário de comunicação*. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

RIBEIRO, Milton. *Planejamento Visual Gráfico*. Brasília: Linha Gráfica Editores, 2003.

ROCHA, Carlos de Sousa. *Design Gráfico: Panorâmica das Artes Gráficas II*: Lisboa, Platano, S.D.

SANTOS, Jair Ferreira dos. *O que é pós-moderno ?*. São Paulo, Brasiliense: 2005.

American Institute of Graphic Arts – AIGA. Disponível em [www.aiga.org](http://www.aiga.org). Acessado em 16/03/2007 21h30min

História da arte. Disponível em [www.historiadaarte.com.br](http://www.historiadaarte.com.br). Acessado em 20/03/2007 22h30min

Art History Guide. Disponível em [www.arthistoryguide.com](http://www.arthistoryguide.com). Acessado em 06/04/2007 10h00min

The Art Archive. Disponível em [www.artarchive.com](http://www.artarchive.com). Acessado em 06/04/2007 10h30min

CAUDURO, Flávio Vinicius. *Comunicação gráfica & pós-modernidade*. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação ,Abril 2006 . Disponível em [http://www.compos.org.br/e-compos/adm/documentos/abril2006\\_flaviocauduro.pdf](http://www.compos.org.br/e-compos/adm/documentos/abril2006_flaviocauduro.pdf) . Acessado em 18/03/2007 21h30

## 5.1 Figuras

www.crisvector.com

www.fluxuscentral.com

www.vandal.nu

www.historiadaarte.com.br

www.arthistoryguide.com

www.chapter3.net

www.aeiko.net

www.abril.com.br